LucasArts Entertainment Company Präsentiert

THE DIG™







VORWORT

Hi! Sie kennen mich nicht, aber ich liebe Sie! Schließlich haben Sie dieses Spiel gekauft, das das Ergebnis harter Arbeit, jeder Menge Hingabe und unglaublich vieler Überstunden vor flimmernden Computer-Bildschirmen ist. The Dig repräsentiert zwei Jahre Arbeit mit einem Entwicklungs-Team, dessen Größe zwischen einer und, in Spitzenzeiten, bis zu dreißig Personen schwankte. Jawoll, das sind eine Menge Leute. Warum? Nun, es ist ein umfangreiches Spiel. Es gibt viele zu erforschende Orte und Wagenladungen voller filmartiger Szenen und Nahaufnahmen. Ich hatte schon sehr früh die Entscheidung getroffen, daß dieses Spiel mehr als eine Geschichte auf einer fremden Welt sein sollte - es sollte eine Geschichte ***in*** einer fremden Welt sein. Das bedeutet, daß Sie in diese fremde Umgebung mit einbezogen werden sollten, soweit dies überhaupt mit dem aktuellen Stand der Technologie möglich ist. Die Welt sollte so vollständig sein, daß Sie während des Spiels beginnen, sie zu kennen. Es ist nicht wichtig, ob Sie sie mögen, hassen oder fürchten; aber Sie sollten sie gut genug kennen, um Ihre eigenen unbewußten Entscheidungen darüber zu treffen. Zum Ende hin haben wir versucht, jeden einzelnen Aspekt des Spiels so weit wie möglich hervorzuheben. Das Design von Musik und Soundeffekten übertrifft die üblichen „Lückenfüller" und „Aus-der-Schublade-Effekte" um Längen. Die komplett digitalen Musikstücke, atmosphäreschaffenden Geräusche und Soundeffekte spielen eine wichtige Rolle bei der Erzeugung einer bestimmten Stimmung und eines Gefühls für die Umgebung. Wir haben neue Techniken eingesetzt, um realistischere Bewegungen in unsere Animationen einzubauen. Außerdem haben wir eine Rendering-Methode benutzt, die zwar länger dauert, dafür aber die Grafiken mit mehr realistischen Licht- und Schatteneffekten aufwertet. Einige der Szenen sind aus bis zu 38 indivi-

duellen, handgemalten Animationsbausteinen zusammengesetzt. Kurz gesagt, wo immer wir eine Gelegenheit fanden, die Welt vollständiger erscheinen zu lassen, haben wir das schamlos ausgenutzt. Damit soll mein Gerede ein Ende finden, und ich lasse Sie Ihre eigenen Erfahrungen mit The Dig machen.

Sean P. Clark

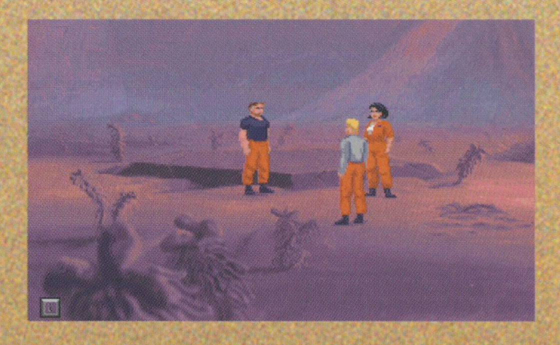
Viel Spaß, Sean Clark
Projektleiter „The Dig“

ÜBER THE DIG

The Dig wurde von Sean Clark geschrieben und entwickelt. Die Idee stammt von Steven Spielberg. Der legendäre Regisseur wollte ursprünglich die Idee zu einem Film entwickeln, doch die enormen Kosten machten dies unmöglich. Spielberg, selbst ein begeisterter Fan von Computerspielen, sah jedoch die Möglichkeit, The Dig als Multimedia Adventure zu produzieren. Mit dieser Idee kam er zu LucasArts. Das Ergebnis ist das Spiel, das Sie nun spielen werden.

DIE AUSGRABUNG BEGINNT

Als der Asteroid Attila plötzlich im Orbit des Planeten Erde auftaucht, verursacht er eine Panik in der Welt der Wissenschaftler. Es scheint, daß Attila in seiner Orbitallaufbahn auf einem Sinkflug ist, wodurch er langsam aber sicher auf die Erde zusteuert. Die potentielle Einschlagkraft ist groß genug, um eine kleine Stadt auszulöschen. Die NASA organisiert schnellstens eine Shuttle-Mission, um zwei sorgfältig entworfene Nuklearsprengköpfe auf Attila zu plazieren. Es besteht die Hoffnung, daß der Kurs des großen Felsens durch die Explosion so korrigiert wird, daß er in eine stabilere Orbitallaufbahn eintritt.
Commander Boston Low, in der Presse als „der Astronaut wider Willen“ bezeichnet, wird aus seinem Pensionärsdasein abberufen, um eine handverlesene Crew auf dieser kritischen Mission zu befehligen. NASA-Wissenschaftler diskutieren über die korrekte Plazierung der Sprengköpfe und darüber, ob sie den richtigen Wert an Kilotonnen aufweisen, um die Bahn des Asteroiden zu verändern. Was sich jedoch niemand vorstellen kann, ist, daß sobald die Orbitallaufbahn korrigiert wurde, das Chaos seinen Lauf nimmt...



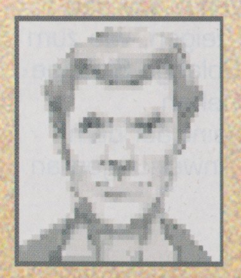
Low und Freunde - bereit, einen neuen Planeten zu erforschen.



DIE CREW

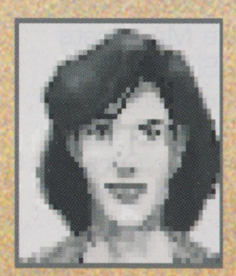
Commander Boston Low

Ein Mann, der wenig Worte macht. Gewöhnlich ist er ein Bilderbuchastronaut, aber er hat die Fähigkeit, aus den kniffligsten Situationen mit perfekten Lösungen hervorzugehen.



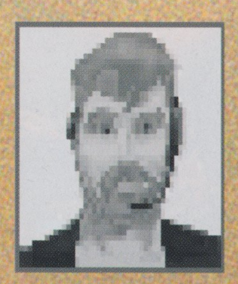
Dr. Ludger Brink

Wissenschaftlicher Berater der Mission, weltbekannter Geologe und Archäologe. Brink hat eine unerschöpfliche Neugier und neigt dazu, sehr störrisch zu werden, wenn man ihm bei seinen Forschungsarbeiten in den Weg gerät.



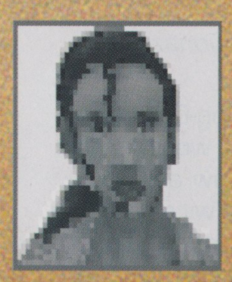
Maggie Robbins

Zivile Beobachterin und ausgezeichnetes Mitglied der Presse. Ihr ist eine einzigartige Kombination aus Beharrlichkeit und Glück zu eigen, wodurch sie exzellente Reportagen zustande bringt.



Ken Borden

Co-Pilot. Bordens Persönlichkeit steht in krassem Gegensatz zu der von Low: offen, freundlich und humorvoll. Er teilt Lows Hingabe zur Pflicht und zur Beendung einer Aufgabe.



Cora Miles

Nutzlast-Spezialistin. Cora ist eine weitere professionelle Astronautin, aber sie ist mehr auf die Technik ausgerichtet. Sie kümmert sich um ihre Gerätschaften, als wären es ihre eigenen Kinder - und sie erwartet von anderen, daß sie ihren Geräten vergleichbaren Respekt zollen.

DAS SPIEL

Dieses Handbuch soll Ihnen beim Spielen helfen. Wie Sie das Spiel auf Ihrem Computer starten, können Sie im Referenzhandbuch nachlesen, das Sie in der Verpackung finden. Zu Beginn der Geschichte erreicht der Shuttle Atlantis seine Orbitallaufbahn um Attila; die Astronauten verlassen daraufhin den Shuttle und beginnen mit ihrer Mission.
Diese nicht interaktiven Sequenzen werden „Schnittszenen" genannt - kurze, animierte Sequenzen wie Szenen aus einem Film - und können Hinweise und Informationen über die Charaktere enthalten. Schnittszenen werden außerdem benutzt, um besondere animierte Sequenzen zu zeigen, wie zum Beispiel das Entnehmen des Werkzeugs aus dem Shuttle. Solange Sie eine Schnittszene sehen, haben Sie keinen Einfluß auf das Geschehen.
Sobald die Astronauten den Shuttle verlassen haben, erscheint auf dem Bildschirm ein Fadenkreuz. Das bedeutet, daß Sie ab jetzt Anweisungen an Commander Low geben können.

WO SIND DIE BEDIENELEMENTE?

Um Objekte aufzunehmen, müssen Sie lediglich mit der Maus das Fadenkreuz (auch „Cursor" genannt) darüber bewegen und die linke Maustaste drücken (wenn Sie einen MacIntosh besitzen, dann müssen Sie die Maustaste einmal drücken). Wenn Sie mit diesem Objekt etwas machen können, dann erscheint sein Name in der Satz-Zeile (die Worte am unteren Bildrand). Wenn Sie dieses Objekt auch aufnehmen können, wird der Cursor durch das Bild des Objektes ersetzt. Sie können das Objekt dann sofort benutzen, indem Sie es über ein anderes Objekt oder eine Person bewegen und die linke Maustaste drücken. Eine weitere Möglichkeit ist das Anklicken eines Objekts mit der rechten Maustaste (Mac-User müssen hier die [TAB]-Taste benutzen), wodurch Sie das Objekt in Ihr Gepäck aufnehmen können. Nachdem Sie ein Objekt benutzt oder in Ihr Gepäck aufgenommen haben, erscheint wieder der Cursor auf dem Bildschirm.



Eine typische Konversationszeile

Wenn Sie mit einer Person sprechen wollen, klicken Sie diese einfach an, und mehrere Dialog-Optionen erscheinen auf dem Bildschirm. Klicken Sie auf das Symbol, welches das Thema darstellt, über das Sie sprechen möchten. Sobald Low alle gewünschten Informationen zu diesem Thema erhalten hat, wird das Symbol blau gefärbt. Wenn Sie möchten, daß Low einen eigenen Dialog führt, dann klicken Sie das Ausrufezeichen ! oder das Fragezeichen ? an. Um ein Gespräch zu beenden, müssen Sie auf das Stop-Schild klicken.

BENUTZEN DES GEPÄCKS

Um sich ansehen zu können, was sich alles im Gepäck befindet, müssen Sie auf das kleine „i" in der linken unteren Ecke des Bildschirms klicken oder einmal mit der rechten Maustaste klicken ([TAB]-Taste, wenn Sie einen MacIntosh benutzen). Daraufhin erscheint das Gepäck auf dem Bildschirm. Auch hier können Sie ein Objekt, das Sie benutzen wollen, einfach anklicken. Der Cursor nimmt wieder die Form des Objekts an. Bewegen Sie das Objekt (den Cursor) nun aus dem Gepäckbereich hinaus, damit Sie ihn im eigentlichen Spiel benutzen können. Wenn Sie das Objekt nicht mehr benötigen, können Sie es mit einem einfachen Rechts-Klick (Mac-User: [TAB]-Taste) wieder im Gepäck verschwinden lassen. Ein besonderer Gegenstand im Gepäck ist die Lupe, die in der linken oberen Ecke des Gepäcks zu sehen ist. Damit können Sie sich die Objekte im Gepäck etwas genauer ansehen. Klicken Sie die Lupe an und sobald der Cursor die Form einer Lupe angenommen hat, können Sie damit auf einen beliebigen anderen Gegenstand klicken, um nähere Informationen über diesen zu erhalten. Dies ist zum Beispiel bei den gravierten Stangen sehr nützlich, die Low auf Cocytus findet.



Ein typischer Gepäckbildschirm

DAS PEN (PERSÖNLICHES ELEKTRONISCHES NOTIZBUCH)

Dieser nützliche Gegenstand aus Ihrem Gepäck hat zwei grundlegende Funktionen: das „Lunar Lander"-Spiel (die schnelle Zerstreuung zwischendurch, um Ihre Gedanken von den kniffligen Rätseln zu lösen) und die Kommunikationsfunktion. Mit dieser kann Low die anderen Mitglieder der Crew kontaktieren, indem er auf Knöpfe drückt, auf denen deren Porträts abgebildet sind. Natürlich gibt es nicht immer eine Garantie, daß die anderen auch anworten...

FUNKTIONSTASTEN

SPEICHERN UND LADEN

Damit Sie den aktuellen Spielstand abspeichern können, benutzen Sie das Options-Menü. Drücken Sie hierzu einfach die entsprechende Funktionstaste (auf den meisten Computern [F1] oder [F5]). So haben Sie die Möglichkeit, den Computer zwischendurch abzuschalten und eine längere Pause einzulegen. Klicken Sie auf das Schaltfeld mit der Beschriftung SPEICHERN/SAVE, und geben Sie anschließend im ersten freien Feld (von oben) den Namen des Spielstandes ein. Wenn Sie damit fertig sind, müssen Sie nur noch auf OK klicken.Wenn Sie das gespeicherte Spiel zu einem anderen Zeitpunkt wieder laden wollen, ist die Vorgehensweise sehr ähnlich: Rufen Sie das Options-Menü auf und klicken Sie auf LADEN/LOAD. Klicken Sie abschließend noch den Namen des gewünschten Spielstandes an. Sie können das Spiel nun an der entsprechenden Stelle fortsetzen.
In diesem Menü finden Sie außerdem Schieberegler für die Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Soundeffekten. Schieben Sie die Regler nach rechts, erhöht sich die Lautstärke und umgekehrt. Wenn Ihre Soundkarte zusätzlich die Möglichkeit gibt, die Lautstärke zu regulieren, sollten Sie sicherstellen, daß die Lautstärke dort nicht auf das Minimum eingestellt ist.Mit der Option TEXT ZEIGEN/SHOW TEXT können Sie einstellen, ob zusätzlich zur Sprachausgabe auch noch der gesprochene Text auf den Bildschirm geschrieben werden soll. Der Schieberegler mit der Beschriftung TEXTGESCHWINDIGKEIT/TEXT SPEED legt fest, wie schnell der Text wieder verschwinden soll, nachdem er angezeigt wurde.

ABBRECHEN VON SCHNITTSZENEN

Sie können Schnittszenen abbrechen, indem Sie die Taste [ESC] oder beide Maus- oder Joysticktaste gleichzeitig drücken.

PAUSE

Um das Spiel anzuhalten, müssen Sie die Leertaste drücken. Drücken Sie sie erneut, um das Spiel wieder fortzusetzen.

DIALOGE

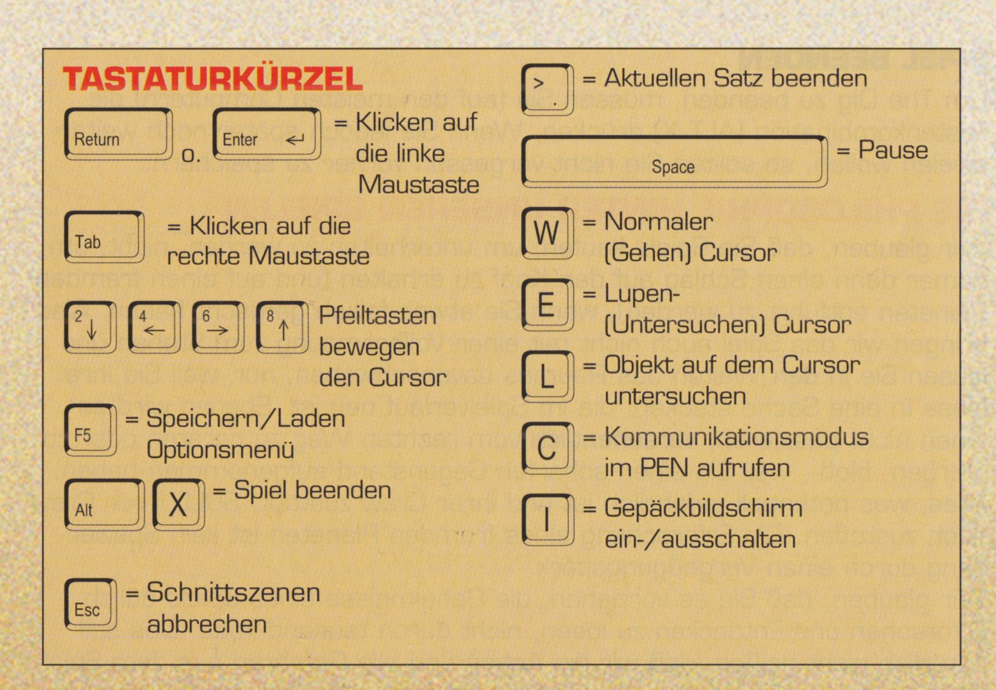
Sie können die Textanzeige und ihre Geschwindigkeit mit Hilfe des Optionsmenüs ([F5]) festlegen. Mit der Tastenkombination [STRG T] können Sie einstellen, ob Sie Text und Sprachausgabe, nur Text oder nur Sprachausgabe haben wollen. Wenn Sie den Text lesen und einen Satz bereits beendet haben, so können Sie sofort den nächsten Satz erscheinen lassen, indem Sie die Taste [.] drücken.

SPIEL BEENDEN

Um The Dig zu beenden, müssen Sie (auf den meisten Computern) die Tastenkombination [ALT X] drücken. Wenn Sie jedoch später noch weiterspielen wollen, so sollten Sie nicht vergessen vorher zu speichern.

DIE PHILOSOPHIE HINTER UNSEREN SPIELEN

Wir glauben, daß Sie Spiele kaufen, um unterhalten zu werden, nicht, um immer dann einen Schlag auf den Kopf zu erhalten (und auf einen fremden Planeten entführt zu werden), wenn Sie etwas falsch gemacht haben. Also bringen wir das Spiel auch nicht mit einer Vollbremsung zum Stehen und lassen Sie in den Weiten des Raumes davonschweben, nur, weil Sie Ihre Nase in eine Sache stecken, die im Spielverlauf neu ist. Ebenso wird es Ihnen nicht passieren, versehentlich vom rechten Weg zu geraten oder zu sterben, bloß , weil Sie einen scharfen Gegenstand aufgenommen haben. Alles, was potentiell gefährlich ist und Ihrer Crew zustößt, SOLL Ihrer Crew auch zustoßen. Die Erforschung eines fremden Planeten ist kein Spaziergang durch einen Vergnügungspark.
Wir glauben, daß Sie es vorziehen, die Geheimnisse eines Spiels durch Erforschen und Entdecken zu lösen, nicht durch tausend Tode. Das soll natürlich nicht heißen, daß wir die Action und alle Gefahren aus dem Spiel entfernt haben. Es ist alles da, aber es ist auch alles Teil des Spielspaßes und nicht das Ende davon.



EIN PAAR HILFREICHE HINWEISE

Nehmen Sie alles, was Sie können. Wahrscheinlich werden Ihnen alle diesen seltsamen Dinge an irgendeiner Stelle nützlich sein. Wenn Sie festhängen und nicht mehr weiterwissen, dann schauen Sie sich alle gefundenen Sachen an und überlegen Sie, wie Sie sie (vielleicht zusammen mit einem anderen Gegenstand aus dem Gepäck) einsetzen können. Sprechen Sie mit allen Leuten, die Sie treffen (wie zum Beispiel Ihre Crew-Mitglieder) und versuchen Sie Hinweise von ihnen zu bekommen. Denken Sie über die Orte nach, an denen Sie waren und denken Sie über die Dinge nach, die Sie gesehen haben. Es besteht eine gewisse Chance, daß Sie einen Zusammenhang herausfinden, der Sie wieder weiterführt.

THE DIG CREDITS

ENTWURF UND REGIE
Sean Clark

BASIEREND AUF EINEM KONZEPT VON
Steven Spielberg

DIALOGE VON
Orson Scott Card
Sean Clark

WEITERE STORY-ELEMENTE VON
Steven Spielberg

WEITERE STORY-ELEMENTE VON
Brian Moriarty

GRAFISCHE LEITUNG
William V. Tiller

PROGRAMMTECHNISCHE LEITUNG
Gary Brubaker

ES LIEHEN IHRE STIMMEN

COMMANDER BOSTON LOW
Robert Patrick

MAGGIE ROBBINS
Mari Weiss

LUDGER BRINK
Steven Blum

CORA MILES
Leilani Jones-Wilmore

KEN BORDEN
David Lodge

THE CREATOR
James Garret

COCYTAN LEADER
Steven Blum

BORNEO SPACE OBSERVER
Steven Blum

REPORTERS
Mari Weiss
David Lodge

NEWSPERSONS
Leilani Jones-Wilmore
James Garret

MUSIK UND SOUND

MUSIK VON
Michael Land

ORCHESTRALE EINLAGEN VON
Wagner: Overtures & Preludes ℗ 1972 - ℗ 1975
EMI Records Ltd.
Compilation ℗ 1989 EMI Records Ltd.

HINTERGRUND GITARRE UND DIGERIDOO
David Brown
Aric Rubin

VIOLINE UND VIOLA
Irene Sazer

AMBIENTER SOUND
Michael Land
Clint Bajakian

SOUND-EFFEKTE
Clint Bajakian

SPRACHAUFNAHMEN

VOICE DIRECTOR/ PRODUCER
Darrag O'Farrell

VOICE EDITOR
Khris Brown

ASSISTANT VOICE EDITORS
Coya Elliot
Julian Kwasneski

VOICE PROCESSING SUPERVISOR
Clint Bajakian

VOICE PRODUCTION ASSISTANCE
Peggy Bartlett

VIELEN DANK AN
Laurie McBean
Elliot Anders
Und alle anderen netten Leute in den ScreenMusic Studios, Studio City, CA

GRAFIKEN UND ANIMATIONEN

GRAFIKSTIL
Bill Eaken

KREATUREN KONZEPTE
Peter Chan

GRAFISCHE LEITUNG
William V. Tiller

HINTERGRUND-GRAFIKEN
William V. Tiller
Adam Schnitzer
Bill Eaken

ÜBERWACHENDE ANIMATOREN
Kevin Boyle
Sean Turner

ANIMATOREN
Charlie Ramos
Graham Annable
David DeVan
Chris Miles
Geri Bertolo

ZUSÄTZLICHE ANIMATIONEN
William V. Tiller
Michael Slisko
Anson Jew
Peter Tsacle
Paul Topolos

SPEZIALEFFEKT ANIMATOREN
Chris Green
Gordon Baker

3D ANIMATIONEN

LUCASARTS
Ralph Gerth
Marc Benoit
Daniel Colon, Jr.
Ron Lussier

MECHADEUS
Andy Murdock
Goose Ramirez
Bill Niemeyer
Cody Chancellor
Melissa Kangeter

INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC
Lincoln Hu
Jay Riddle
Joe Letteri
Thomas L. Hutchinson

ZELLENMALER
Kim Balestreri
Japeth Pieper

GRAFIKTECHNIK
Michele Harrell
Jillian Moffett
Kim Balestreri
Japeth Pieper
Lleslle Aclaro
Rachael Bristol
Chris Weakley
Aaron Muszalski
C. Andrew Nelson

LEITUNG TECHNISCHE EFFEKTE
Michael Levine

EFFEKTTECHNIKER
James Byers

PROGRAMMIERUNG

PROGRAMMIERER
Gary Brubaker
Livia Mackin
Jonathan Ackley
Mark Crowley
Sean Clark

SCUMM SYSTEM
Aric Wilmunder
Aaron Giles
Brad P. Taylor

BOOTMAKER PRO-GRAMM
Paul LeFevre

INSANE ANIMATION SYSTEM
Vonce Lee
Matthew Russell

iMUSE' MUSIC SYSTEM
Michael Land
Michael McMahon
Peter McConnell

QUALITÄTS-SICHERUNG

LEITENDER TESTER
Chris Purvis

TESTER
Ryan Kaufman
Rachael Bristol
Dan Pettit
Theresa O'Connor
Matthew Azeveda
Scott Douglas
Reed Derleth
Jo 'Captain Tripps' Ashburn

LEITENDER KOMPATIBILITÄTS-TESTER
Doyle Gilstrap

KOMPATIBILITÄTS-TESTER
Jim Davison
Paul Purdy

QS MANAGER
Mark Cartwright

QS ÜBERWACHER
Dan Connors

QS ARCHIVAR
Wendy Kaplan

MARKETING

PRODUKT-MARKETING MANAGER
Tom Byron

P.R. MANAGER
Sue Seserman

P.R. SPEZIALIST
Tom Sarris

INTERNET MARKETING SPEZIALIST
Jason Deadrich

VERPACKUNGS-DESIGN
Soo Hoo Design

HANDBUCH-DESIGN
Shepard Associates

PRODUKTION

PRODUKTIONS-MANAGER
Camela Boswell

PRODUKTIONS-KOORDINATOR
Susan Upshaw

PRODUCT SUPPORT

PRODUCT SUPPORT MANAGER
Mara Kaehn

HINT LINE SUPERVISOR
Tabitha Tosti

PRODUCT SUPPORT LEADS
Anna Barson
Tony Burquez
Ian Campbell
Amy Coffman
Dave Harris
Troy Molander

HINT LINE REPS
Bob McGehee
Thomas Scott
Kellie Walker

TECH REPS
Stacey Ackerman
Dino Ago
Brian Carlson
Jonathon Jackson
Julian Kwasneski
Manny Martinez
Melinda Miller
Janice Romano
Lynn Selk
Erik Shumaker

KORRESPONDENZ
Beverly Brennan
Jay Geraci

DOKUMENTATION
Brian Bonet

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY

PRESIDENT
Jack Sorensen

DIRECTOR OF SALES AND MARKETING
Mary Bihr

DIRECTOR OF TECHNOLOGY
Douglas Scott Kay

ART DEPARTMENT DIRECTOR
Coletta Michaud

ART DEPARTMENT OPERATIONS SUPERVISOR
Laurie Blavin

DIRECTOR OF PRODUCTION
Steve Dauterman

GENERAL COUNSEL
Bob Roden

HUMAN RESOURCES
Holly Green

NATIONAL SALES MANAGER
Meredith Cahill

MANUFACTURING & DISTRIBUTION
Jason Horstman

MANAGER, INTERNATIONAL
Lisa Star

INTERNATIONAL PRODUCTION MANAGER
Cindy Leung

CONTROLLER
Tom McCarthy

VOICE DEPARTMENT MANAGER
Tamlynn Barra

I.S. MANAGER
Alex Gerson

ADMINISTRATIVE SUPPORT
Catherine Durand
Jannett Shirley-Paul
Peggy Stok
Rachel Bryant
Amanda Haverlock
Gina Barton
Sherri Bridge
Christina Levinson
Zack Small
Judy Grossman

SALES AND MANUFACTURING SUPPORT
Judy Allen
Laura Ricci

DIG SPINOFFS

BESUCHEN SIE UNS IM WOLRD WIDE WEB
http://www.lucasarts.com

THE DIG OFFICIAL PLAYER'S GUIDE
von Jo Ashburn
Erhältlich bei
Infotainment World

THE DIG SOUNDTRACK
Erhältlich bei
Angel Records

THE DIG NOVELLE UND AUDIO DRAMA
von Alan Dean Foster
Erhältlich bei
Warner/ Aspect Books

HERZLICHEN DANK AN DIE IMMER GEDULDIGEN
Wendy Rae Clark
Amy Coffman
Michelle Morris-Brubaker
(Glückwunsch!)
Deniz Ince
Peter Hively
Casey Donahue-Ackley
Stephanie Colon
Anita Crowley
C. Sterling Imlay
John Lyons
Pat Pidge
Newton
Monkey, die unglaublich einsame, sabbernde Katze

WEITERER DANK AN
Hal Barwood
Neena Bonetti
Lucy Autrey Wilson
Betsy Mitchell
Allan Kausch
Wayne Chang
Jay Trimble

GANZ BESONDERER DANK AN

George Lucas
und Steven Spielberg

DEUTSCHE VERSION SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GMBH

PROJEKTLEITUNG
Thorsten Neumann
Jörg Gräfingholt
ÜBERSETZUNG HANDBUCH
Jörg Gräfingholt
ÜBERSETZUNG
Norman Matt
SPRACHAUFNAHMEN
Nils Bote
Joern Voss
G&G Tonstudios, Kaarst
KOORDINATION
Petra Orlovius
LEKTORAT
Annette Khartabil
PRODUKTLOGISTIK
David Weiler
GESTALTUNG
Oliver Dannat
SATZ UND REINZEICHNUNG
Andreas Otte
PRODUKTION
Jörgen Schlegel
BELICHTUNG
DTK Publishing Service
DRUCK
Lippert Druck & Verlag

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Sollten Sie technische Probleme mit THE DIG haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.
Telefon: 0 21 31 - 96 51 10 (montags bis freitags 8.00 - 15.00 Uhr).

HOTLINE

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von 15.00 - 18.00 Uhr.
Telefon: 0 21 31 - 96 51 11. Bitte haben Sie etwas Geduld.

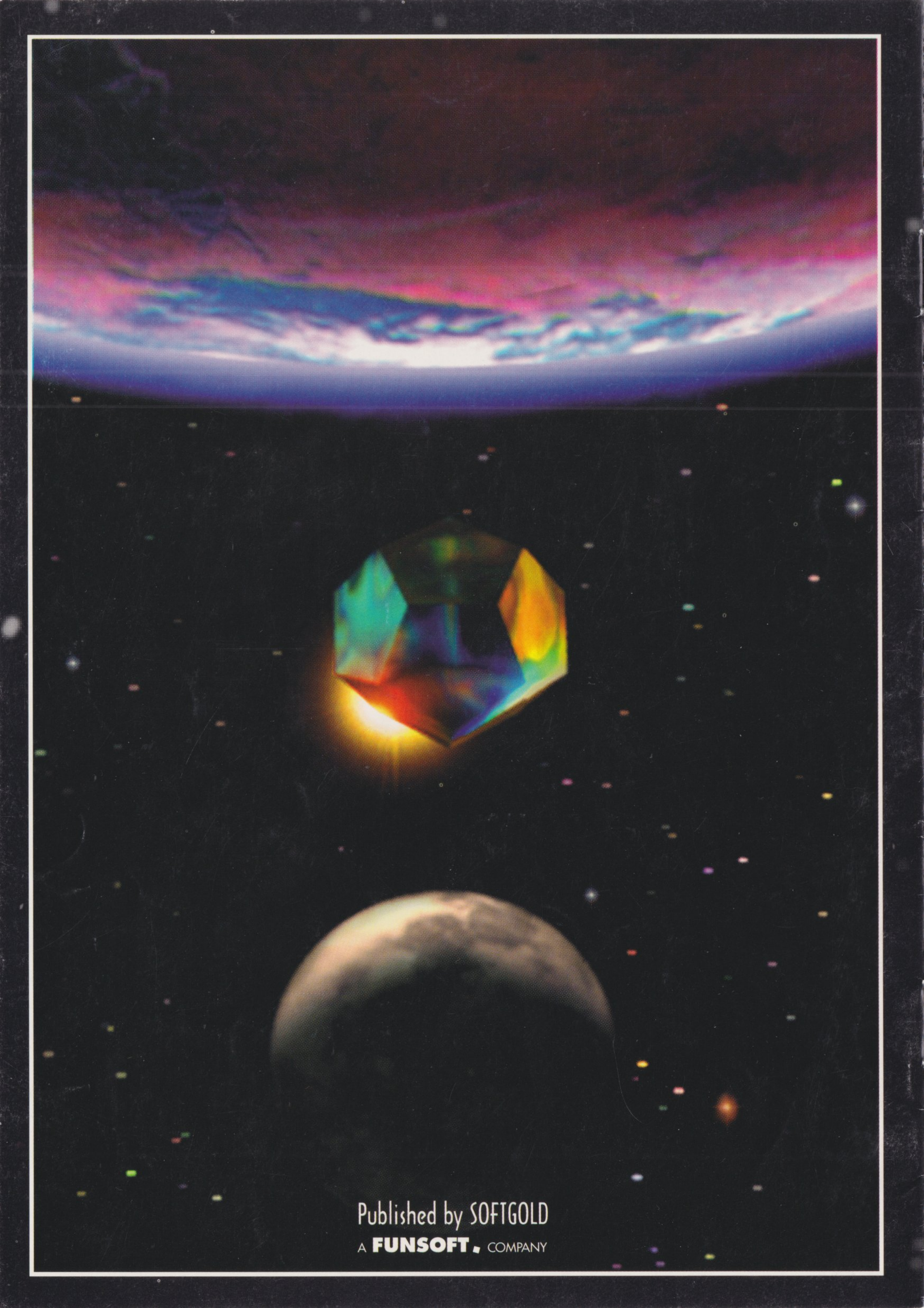
E-MAIL ODER MODEM

Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken.
Die Nummer ist
0 21 31 - 96 52 22.
Sie können uns natürlich auch eine E-mail schicken. Unser Internet-Account lautet:
support@softgold. com

BESTELLSERVICE

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette oder möchten gerne einen Katalog bestellen? Wenden Sie sich direkt telefonisch an unseren Bestellservice. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von 8.00 bis 15.00 Uhr unter der Telefonnummer
0 2131 - 96 51 13.




Published by SOFTGOLD
A FUNSOFT. COMPANY